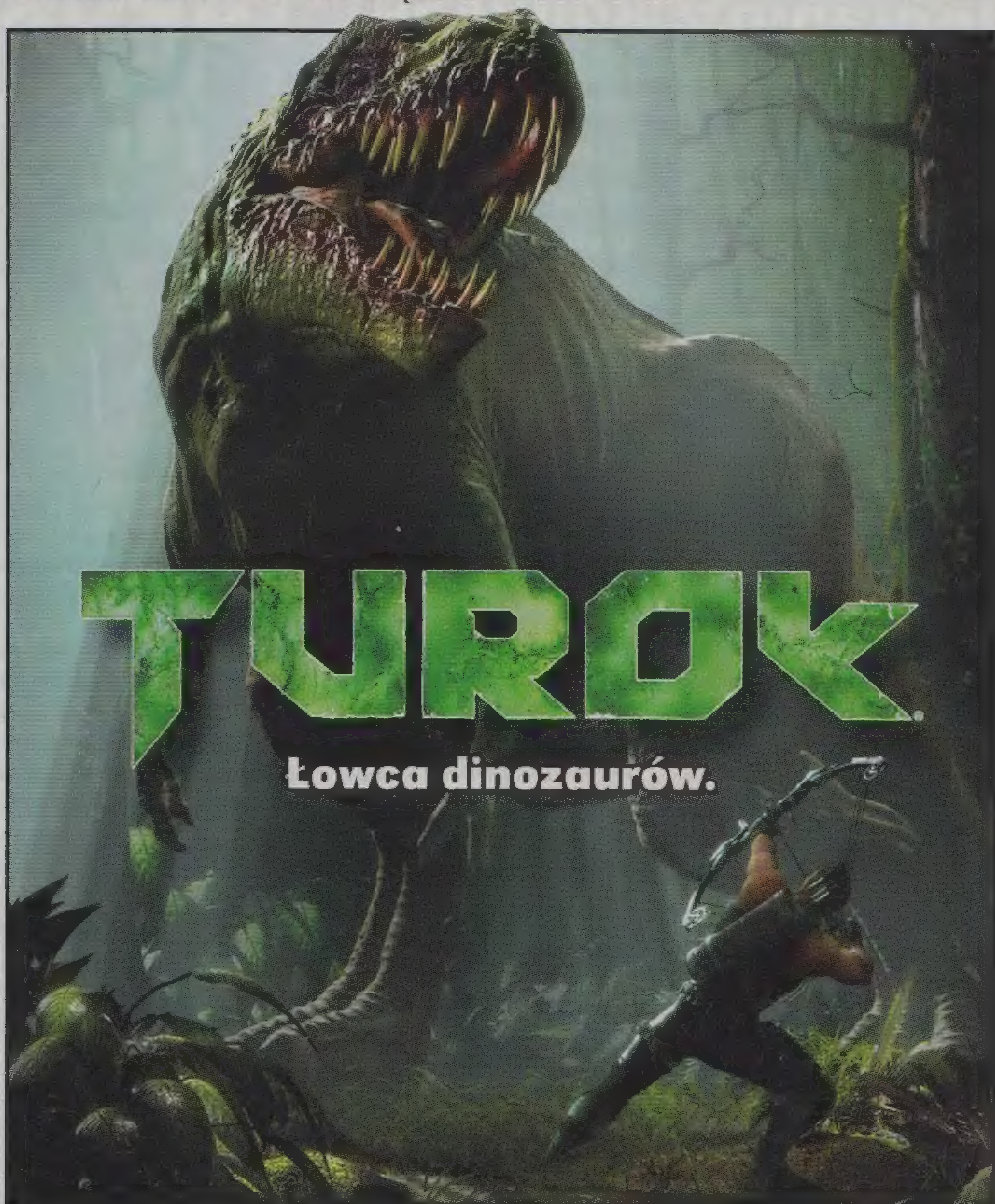
CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #22

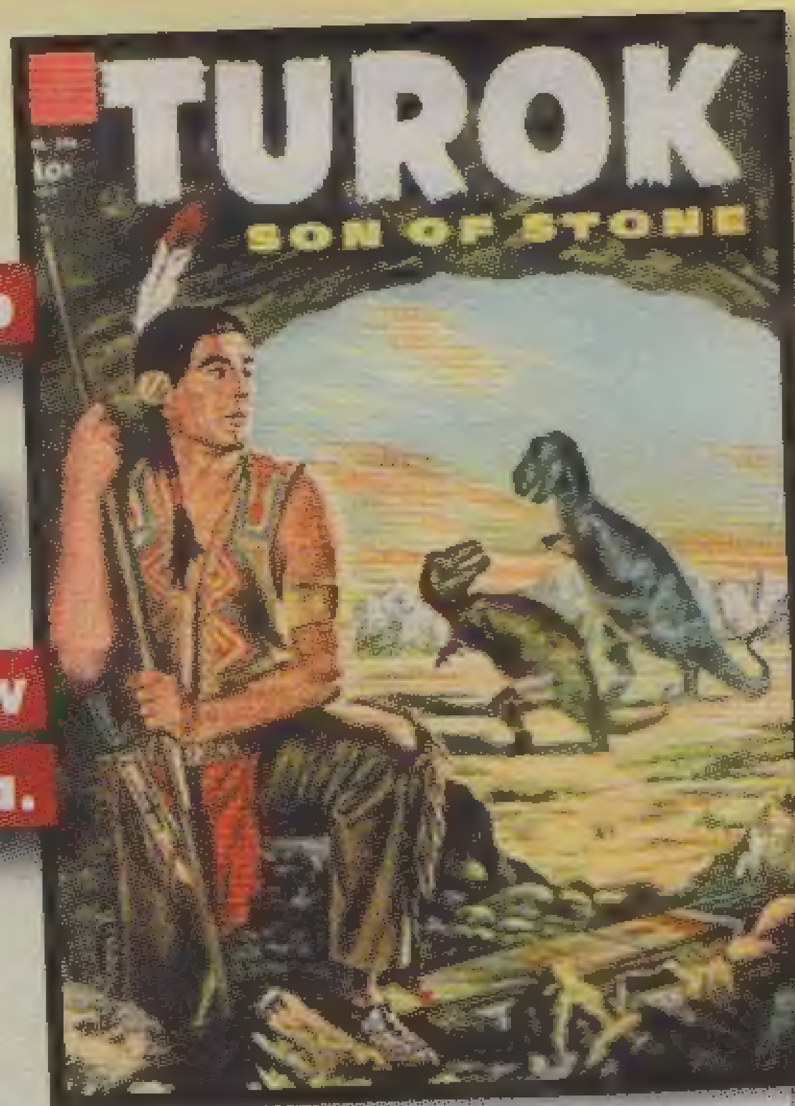
Park jurajski w konwencji FPS.



TUROK

Indianin z komiksu

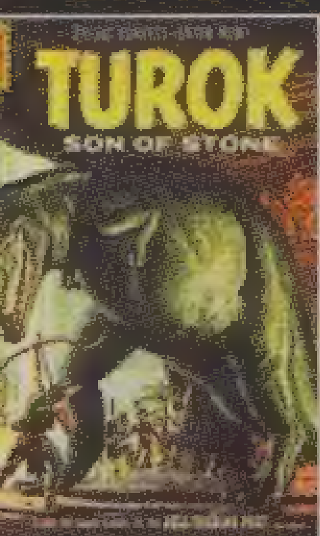
Gdy dzięki Stevenowi Spielbergowi i jego filmowi „Jurassic Park" cały świat dowiedział się, jak krwiożerczy potrafi być velociraptor i jak wielkie zęby znajdują się w paszczy T-Rexa, dla fanów komiksu nie było to tajemnicą od dawna.

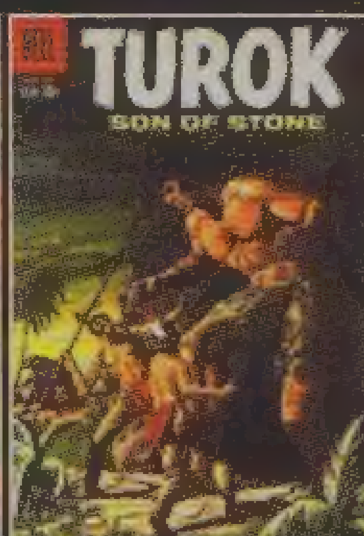


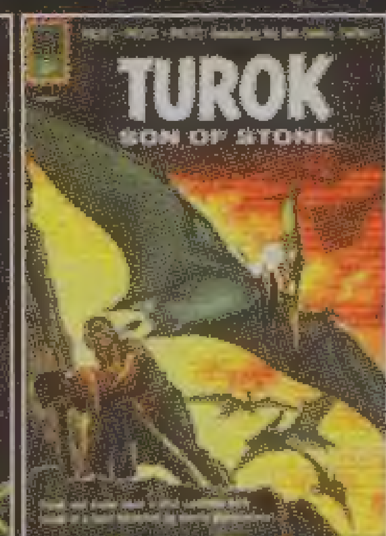
Pierwszy, historyczny „Turok" – wydany w grudniu 1954 roku przez wydawnictwo Dell.

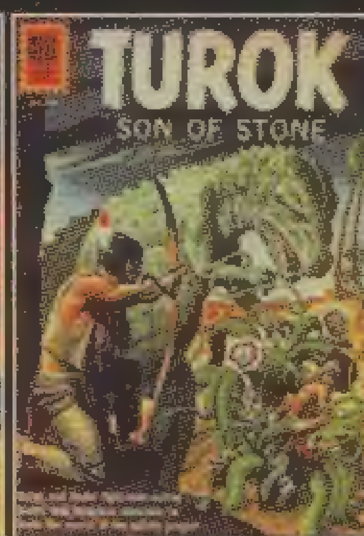
Dziś, kiedy na rynek trafia nowa gra z Turokiem w tytule, łatwo pomyśleć, że to po prostu bohater next-genowego FPS-a, wojownik bez żadnej przeszłości. Nawet jeśli ktoś pamięta pierwsze trzy produkcje z jego udziałem, z których pierwsza, najlepsza, pojawiła się dziesięć lat temu, nie musi znać wspaniałej historii Turoka zapisanej długo wcześniej na kartach komiksów, gdzie postać ta zadebiutowała.

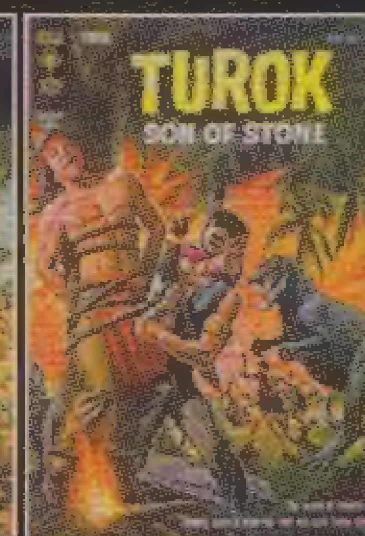
Po części bierze się to z faktu, iż ten **oldskulowy, rysowany Turok niezbyt przypominał bohaterów późniejszych gier.** W oryginale był to dzielny i dumny Indianin, który na długo przed pojawieniem się w Ameryce Północnej białych ludzi eksplorował puszcze i sawanny swoich ojczystych ziem w towarzystwie kompana o imieniu Andar. Razem, podążając za chmurą nietoperzy do jaskini, trafili do Zaginionej Doliny, miejsca niezwykłego nawet dla nich. Czas się tam zatrzymał, a cała okolica zamieszkana była przez prymitywnych przedstawicieli gatunku ludzkiego, prawdziwych jaskiniowców, którzy większą część życia

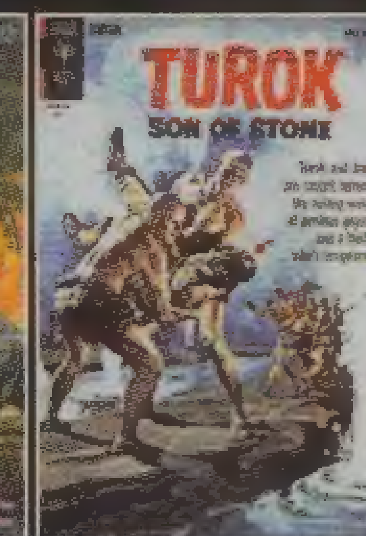










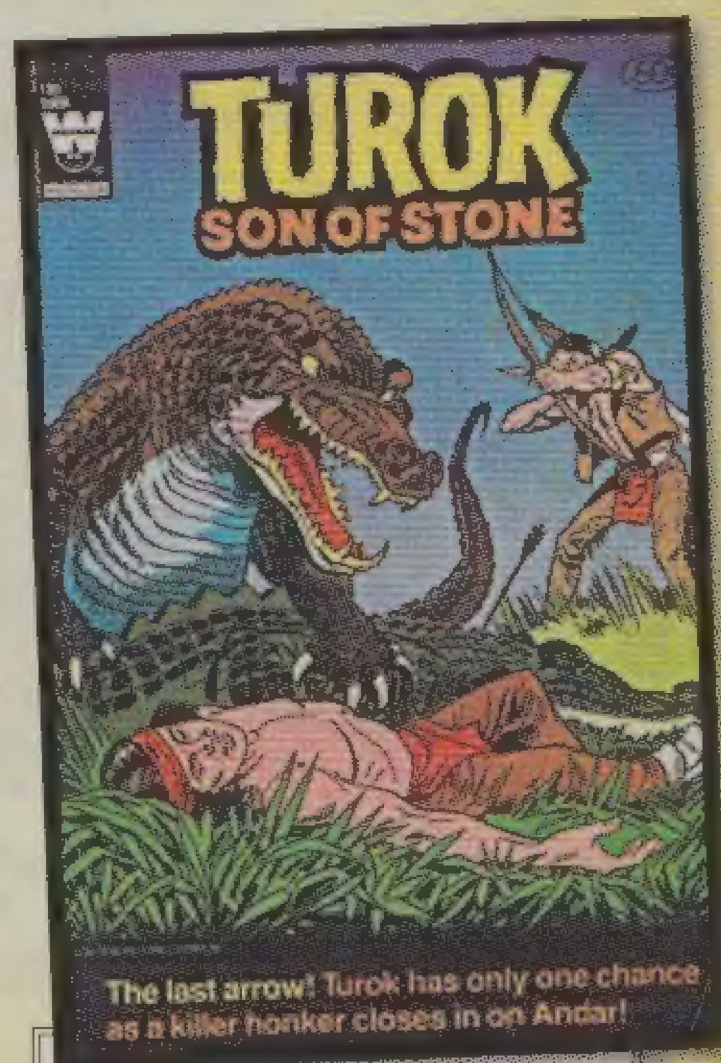


spędzali na niebezpiecznych polowaniach na mięsożerne, przerażające stwory – dinozaury.

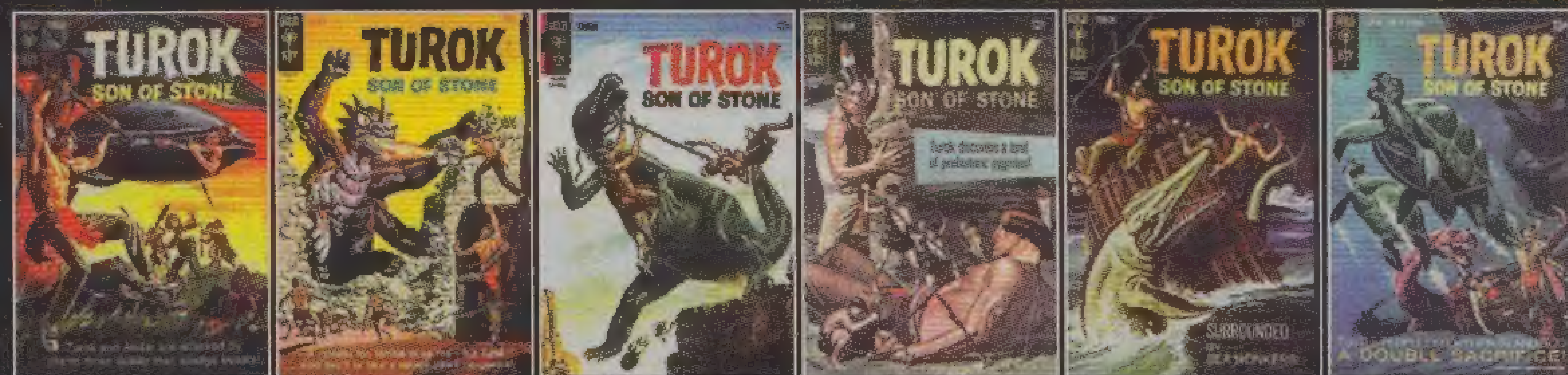
Opisanie wszystkich przygód, które Turok przeżył w Zaginionej Dolinie, byłoby tu niemożliwe – seria trwała ponad 26 lat, a historię do każdego z odcinków komiksu napisał ten sam scenarzysta, Paul S. Newman (patrz: ramka). Wielu uważa go za twórcę dzielnego Indianina, ale „ojciec" Turoka pozostaje nieznany. Jego narodziny bowiem miały miejsce w czasach, w których na porządku dziennym były takie sytuacje, że wiele osób współpracowało przy jednym albumie i nikt nie przejmował się dokładnym określeniem, która z nich miała największy wpływ na jego ostateczny kształt. Podobnie zdarzyło się w przypadku Turoka. Na pewno wojownik ten zaczął swój żywot jako Young Hawk, bohater krótkich historyjek będących częścią większych komiksów „Lone Ranger". Był to cykl firmowany przez Gaylorda DuBois (patrz: ramka) i wtedy jeszcze Paul S. Newman nie uczestniczył w ich powstawaniu. Dopiero w 1954 roku Indianin zmienił imię na Turok (najprawdopodobniej właśnie za sprawą Newmana) i otrzymał swój własny album („Turok, Son of Stone"). Te zeszyty były już tworzone wspólnie przez Newmana i DuBois, a po ośmiu odcinkach oficjalnym scenarzystą serii został ten pierwszy.

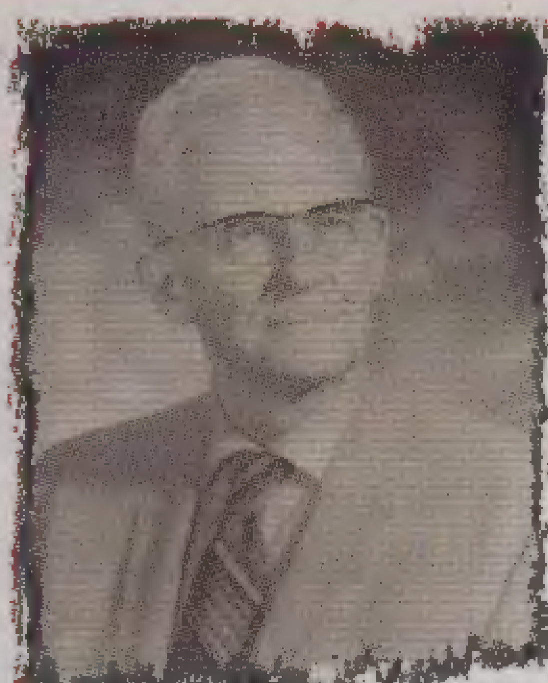
Oryginalny cykl „Turok, Son of Stone" zakończył się po 130 odcinkach w listopadzie 1980 roku albumem zatytułowanym „The Last Arrow", czyli „Ostatnia strzała". W zeszycie tym Turok i Andar trafiają na starego mędrca, który zdaje się znać drogę wyjścia z Zaginionej Doliny. Niestety, tajemnica ta nie zostaje ostatecznie wyjawiona, a komiks... po prostu kończy się, bez żadnego wielkiego finału.

Fani Indianina musieli czekać aż trzynaście lat, by po raz kolejny się z nim spotkać. **W 1993 roku wydawnictwo Valiant opublikowało album „Turok: Dinosaur Hunter"**, na podstawie którego stworzono późniejsze gry komputerowe (o których poczytasz na następnych stronach). Nowy Turok to wojownik, który z własnej woli staje oko w oko z najgroźniejszymi dinozaurami. W odświeżonej wersji komiksu Zaginiona Dolina

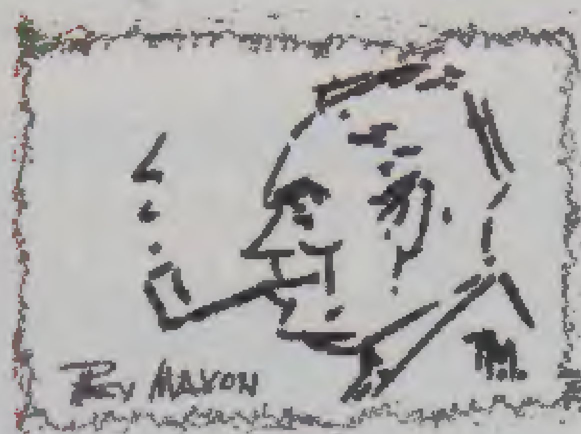


Ostatni „Turok" wydany przez Dell/Golden Key. Późniejsze ukazywały się nakładem Valiant Comics i Acclaim Comics.





Gaylord DuBois w całej swojej oldskulowej dostojności.



Tak wyglądał Rex Maxon według... Rexa Maxona.

Newman & DuBois

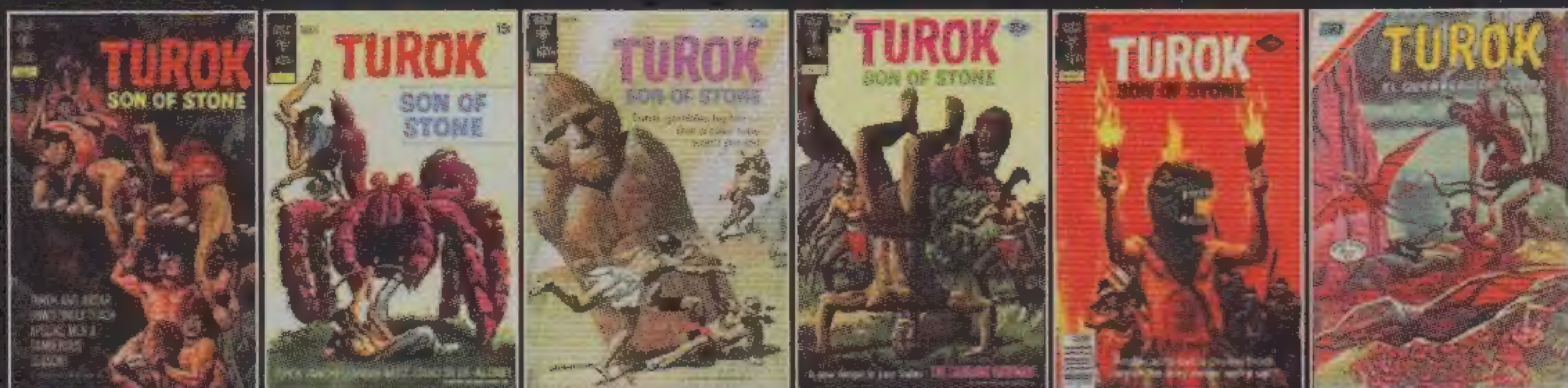
Turok na pewno nie musi wstydzić się swoich ojców. Dwóch scenarzystów, którzy mieli największy wpływ na jego powstanie, **to postacie dla historii komiksu niezwykle zasłużone, prawdziwe legendy.**

Paul S. Newman to scenarzysta, którego można znaleźć w „Księdze rekordów Guinnessa". Trafił tam jako twórca komiksów z największym dorobkiem – licząc tylko te albumy, na okładce których pojawia się jego nazwisko (a np. na pierwszych zeszytach z Turokiem go nie ma), **brał on udział w powstaniu ponad czterech tysięcy graficznych opowieści**, które łącznie zajmują 36 tysięcy stron.

Niewiele skromniejszym dorobkiem może poszczycić się Gaylord DuBois. Ma na swoim koncie ponad trzy tysiące komiksów oraz kilkadziesiąt powieści przygodowych dla młodzieży. Najbardziej znany jest ze scenariuszy do takich serii, jak „Tarzan", „Lassie" i „Lone Ranger".

Rysownikiem zajmującym się ilustrowaniem pierwszych odcinków przygód Turoka był Rex Maxon. Swoją karierę rozpoczął w 1929 roku, tworząc serię „The Return of Tarzan", nad którą pracował przez blisko 20 lat.

to miejsce kosmicznych anomalii, w którym czas się zapętlił, a żyjące w nim bestie zagrażają... współczesnej Ziemi. W późniejszych albumach historia komplikuje się jeszcze bardziej: pojawia się Mothergod, potężna istota z innego wymiaru, która planuje podbić wszechświat (a na dobry początek oczywiście naszą planetę) przy użyciu genetycznie zmodyfikowanych dinozaurów wyposażonych w różnego rodzaju bioniczne bronie. „Turok" wydawnictwa Valiant doczekał się 47 odcinków i kilku albumów specjalnych. Ich popularność i sukces komputerowych produkcji z Indianinem sprawiły, że ukazały się też cztery powieści przedstawiające historie z Zaginionej Doliny, a na początku tego roku na DVD wydano również 70-minutowy film animowany „Turok: Son of Stone". **Dziś jednak Turok to przede wszystkim bohater gier, a pierwsza z nich trafiła na rynek w...**



W 1997 roku gra Turok: Dinosaur Hunter zapowiadała prawdziwy next-gen. Jako jedna z nielicznych obsługiwała akcelerator graficzny 3dfx i na komputerach w niego wyposażonych wyglądała naprawdę nieziemsko...

Polowanie czas zacząć

Dziś oczywiście wielkiego wrażenia już nie robi (wystarczy spojrzeć na screeny, by się o tym przekonać), ale ponad dziesięć lat temu taka grafika dostępna była tylko w kilku, kilkunastu topowych produkcjach. Zaś szczęśliwców posiadających cudowne urządzenie o nazwie 3dfx Voodoo Graphics, które pozwalało w pełni cieszyć się fantastyczną oprawą Turoka, można było – przynajmniej w Polsce – policzyć na palcach jednej ręki. Nawet nasz Naczo uważa moment, w którym uruchomił pierwszą grę pod Voodoo (oczywiście właśnie Turoka), za jeden z najważniejszych w swojej biografii.

O tym, jak działał i co potrafił układ 3dfx Voodoo Graphics, piszemy w ramce – tu zaś jest miejsce na **kilka zdań o tym, co sprawiło, że Turok: Dinosaur Hunter to gra prawdziwie klasyczna.** Wbrew pozorom nie chodziło wyłącznie o oprawę wizualną, bo choć to ona zwracała uwagę w pierwszej kolejności, wcale nie była największym atutem tej produkcji opracowanej przez studio Iguana Entertainment (patrz: ramka „Kto to zrobił?").

Struktura pierwszego Turoka w niewielkim tyl-



Wyjątkowo paskudne Cerebral Bore w akcji.

wykorzystać przeciwko tajemniczemu Campaignerowi. Postać ta była tym bardziej enigmatyczna, że fabuła praktycznie nie istniała poza instrukcją obsługi. Intro nie przedstawia wcale niebezpieczeństwa, jakie grozi ludzkości ze strony Campaignera, a jedynie każe Turokowi odnaleźć klucze, które zapewnią mu dostęp do kolejnych po-

ko stopniu przypominała dzisiejsze FPS-y. Gra zaprojektowana była podobnie do ówczesnych trójwymiarowych platformówek: bohater wyruszał do kolejnych etapów-światów z centralnego poziomu (tzw. huba), do którego wracał po każdej z misji. Również w samej rozgrywce wiele było sekwencji zapożyczonych niemal wprost z takich tytułów, jak Mario czy Gex – m.in. skakania po półkach skalnych, zbierania dodatkowych żyć czy wyszukiwania znajdziek, dających Turokowi specjalne umiejętności.

Wokół jednej z takich znajdziek toczyła się akcja. Główny bohater, podróżujący w czasie wojownik **Turok, próbuje zdobyć w Zaginionej Dolinie części składowe potężnej broni o nazwie Chronoscepter.** Oręż ten pragnie

CIEKAWOSTKI

- Turok: Dinosaur Hunter został stworzony z myślą o konsoli Nintendo 64, gdzie okazał się jedną z pierwszych gier na tę platformę wyprodukowanych przez inną niż Nintendo firmę. Opisywana przez nas konwersja na PC różniła się od oryginału obsługą akceleratorów graficznych z chipsetem Voodoo oraz trybami multi.
- Japoński tytuł pierwszej gry, Tokisora Senshi Turok, to po przetłumaczeniu na angielski Space-Time Soldier Turok, co po polsku znaczy mniej więcej tyle, co Turok – żołnierz czasu i przestrzeni. Najwyraźniej tamtejszy wydawca uznał, że możliwość zapolowania na

ziomów. W trakcie rozgrywki nie ma żadnych sekwencji animowanych, a twórcy nie zadali sobie trudu, by chociaż w końcówce wyjaśnić, o co tak naprawdę chodziło.

A mimo to Turok bawił. **Graczy uwiodła kombinacja świetnej grafiki i nietypowej jak na FPS-a rozgrywki** (autorzy jako inspiracje wymieniali... Super Mario 64 i Tomb Raider). Na najwyższym poziomie wykonane były też typowe dla gatunku shooterów elementy: bronie, poziomy i przeciwnicy. W arsenale łowcy dinozaurów znalazły się zarówno pukawki standardowe (pistolet, strzelba, karabin maszynowy), jak i zupełnie nietypowe, np. Fusion Cannon, do którego w całej grze było ledwie kilkadziesiąt sztuk amunicji, ale za to każdy jego strzał kończył się eksplozją niemal na miarę bomby atomowej. Etapy, jak na FPS-a wydanego w 1997 roku, były niezwykle zróżnicowane. Gracze przemieszczali się po wioskach prymitywnych plemion, zalanych wodą jaskiniach czy opuszczonym mieście pradawnej cywilizacji, a każdy z tych poziomów różnił się stylem od reszty. Największą zaletą Turoka byli jednak przeciwnicy: żołnierze Campaignera, kosmici, szamani, a przede wszystkim dinozaury, począwszy od małego i szybkiego raptora, a skończywszy na potężnym, ziejącym ogniem tyranozaurze.

Walka z prehistorycznymi gadami tak spodobała się komputerowej braci, że **wkrótce po premierze Dinosaur Huntera firma Acclaim ogłosiła, że trwają prace nad jego kontynuacją.** Sequel, zatytułowany Seeds of Evil, wydany został w 1998 roku. To również był hit – co prawda gracze zdążyli już oswoić się z trójwymiarową grafiką napędzaną chipem 3dfx, ale twórcy dwójki zaskoczy-


Turok: Dinosaur Hunter – prawie jak Mario.

dinozaury nie będzie niczym specjalnym dla mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni i... Godzilli. Jeszcze zabawniejsza okazała się nazwa drugiej części – w Tokio można było kupić grę Violence Killer: Turok New Generation, czyli Zabójca przemocy: Turok nowej generacji.

Turok jest jedną z wielu gier z gatunku FPS, które padły ofiarą niemieckiego urzędu cenzorskiego. W wydanej tam wersji wszyscy „ludzcy" przeciwnicy zostali zastąpieni przez roboty, z których część powstała specjalnie na potrzeby tej edycji (pozostałe przeniesiono z ostatniego etapu, gdzie walczy się właśnie z maszynami).

Kto to zrobił?

Iguana Entertainment to jedna z bardziej pechowych ekip w historii gier. Choć miała na koncie wiele hitów, związała się z niewłaściwym wydawcą, koncernem Acclaim, którego ryzykowne inwestycje doprowadziły do bankructwa nie tylko jego samego, ale także większość innych kompanii z nim powiązanych. Podobny los spotkał również autorów Turoka, firmę założoną w 1991 roku przez Jeffa Spangenberga, który nazwał ją na cześć swoich ulubieńców, trzech iguan (rodzaj jaszczurki) o imionach Killer, Spike i Squirt. Podczas gdy gady wylegiwały się w akwarium ustawionym w centralnym punkcie siedziby studia,



Jeff Spangenberg i jego koledzy tworzyli takie produkcje, jak South Park (była to pierwsza gra na podstawie tego wtedy jeszcze mniej znanego serialu), dwie części Turoka, NBA Jam czy świetny, a dziś już zapomniany FPS o nazwie Forsaken. Kiedy Iguana Entertainment się rozpadło, jego byli członkowie w większości pozostali w branży. Sam Spangenberg założył Retro Studios (obecnie część Nintendo, odpowiedzialna za znaną posiadaczom konsol GameCube i Wii serię Metroid Prime), jego zastępcy przeszli do Midway Games, zaś Rob Cohen, główny programista Turoka, zbudował studio Edge of Reality, które ma na swoim koncie kilka konsolowych konwersji dla Activision, a obecnie pracuje nad Cipher Complex na PS3 i X360 oraz filmową licencją The Incredible Hulk, która ukaże się również na PC.

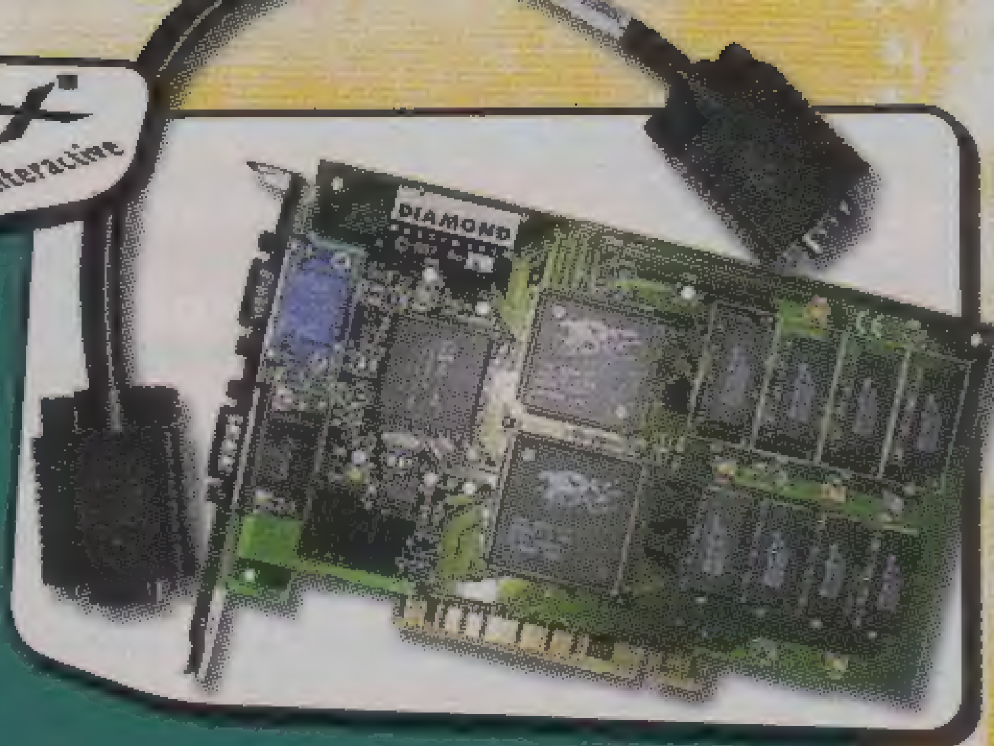
li ich kilkoma świeżymi, nowatorskimi pomysłami.

Rozbudowano m.in. algorytmy sztucznej inteligencji, dzięki czemu **niektórzy przeciwnicy potrafili podjąć decyzję o ucieczce, gdy zobaczyli, że bohater jest wyposażony w szczególnie potężną broń.** Inną nowinką było realistyczne symulowanie efektów trafień w różne części ciała – Turok był jedną z pierwszych produkcji, w których można było przeciwnikowi odstrzelić np. rękę czy nogę. Powiększono również dostępny arsenał, w którym na specjalną uwagę zasługiwały: miotacz płomieni (pierwszy w historii gier, który wypluwał ogień złożony z wielokątów) oraz tzw. Cerebral Bore, broń „wysysająca" z wrogów płyn mózgowo-rdzeniowy (w serwisie Gamespot.com recenzent Seeds of Evil zastanawia się, czy przypadkiem nie jest



Trudno uwierzyć, że kiedyś to była rewolucyjna grafika.

Przyśpieszone 3Dfx interactive



Dziś, kiedy podśmiewamy się z kart z chipem Ageia PhysX, specjalnych urządzeń, które zajmują się symulowaniem zasad fizyki, zapominamy, że od podobnego sprzętu rozpoczęła się prawdziwa rewolucja w grafice 3D. Modele wyposażone w chipset 3dfx Voodoo Graphics działały na zbliżonej zasadzie jak PhysX – same były bezużyteczne, ale zestawione z kartą graficzną pokazywały prawdziwą moc. Każdy, kto w drugiej połowie lat 90. chciał cieszyć się trójwymiarową oprawą wysokiej jakości, musiał kupić dwa urządzenia: normalną kartę graficzną VGA (standardowe wyposażenie ówczesnych komputerów) oraz tzw. akcelerator, gadżet przeznaczony przede wszystkim dla fanów gier, który aktywował się tylko wtedy, gdy na ekranie pojawiała się grafika 3D. A wtedy... działo się prawdziwe voodoo. **Trójwymiarowe obiekty przemieszczały się szybciej, tekstury stawały się dokładniejsze, a całość przyjemniejsza dla oka i pozbawiona tzw. schodków** (czyli widocznych krawędzi pikseli). Świetny anti-aliasing był zresztą znakiem rozpoznawczym tych układów do samego końca. Wszystko to odbywało się jednak kosztem nieco gorszej grafiki 2D – standardowa karta generowała obraz i dodatkowym kabelkiem przesyłała go do akceleratora, gdzie był on ponownie przetwarzany i znów wysyłany do portu wyjścia, skąd kolejnym przewodem płynął do monitora. Rządy chipsetów Voodoo, które na dobre rozpoczęły się w 1997 roku (tym samym, w którym na rynek trafił Turok: Dinosaur Hunter), zakończyły się szybko, bo już trzy lata później. Akceleratory firmy 3dfx zostały zdeklasowane przez opracowany przez NVIDIA standard GeForce, który – jak wiemy – wchodzi właśnie w swoją dziewiątą generację.

to najbardziej obrzydliwa spluwa w historii FPS-ów).

Mimo wysokich ocen i niezłej sprzedaży Seeds of Evil, kolejna, trzecia część Turoka, z podtytułem Shadow of Oblivion, ukazała się w 2000 roku wyłącznie na konsole Nintendo 64. Właściciele PeCetów niemal wymazali z pamięci łowcę dinozaurów z indiańskimi korzeniami, tym bardziej, że na ich platformie cały czas pojawiały się wyśmienite FPS-y, jak choćby Half-Life czy Soldier of Fortune. Sytuacji nie zmienił nawet wydany w 2002 roku Turok: Evolution, który wbrew swojej nazwie nie wnosił do gatunku niczego nowego i był wyjątkowo przeciętnym shooterem, o którym nie warto wspominać (na PC gra ukazała się tylko w Europie, w bardzo ograniczonym nakładzie). O wspaniałych wojownikach nie sposób jednak zapomnieć...

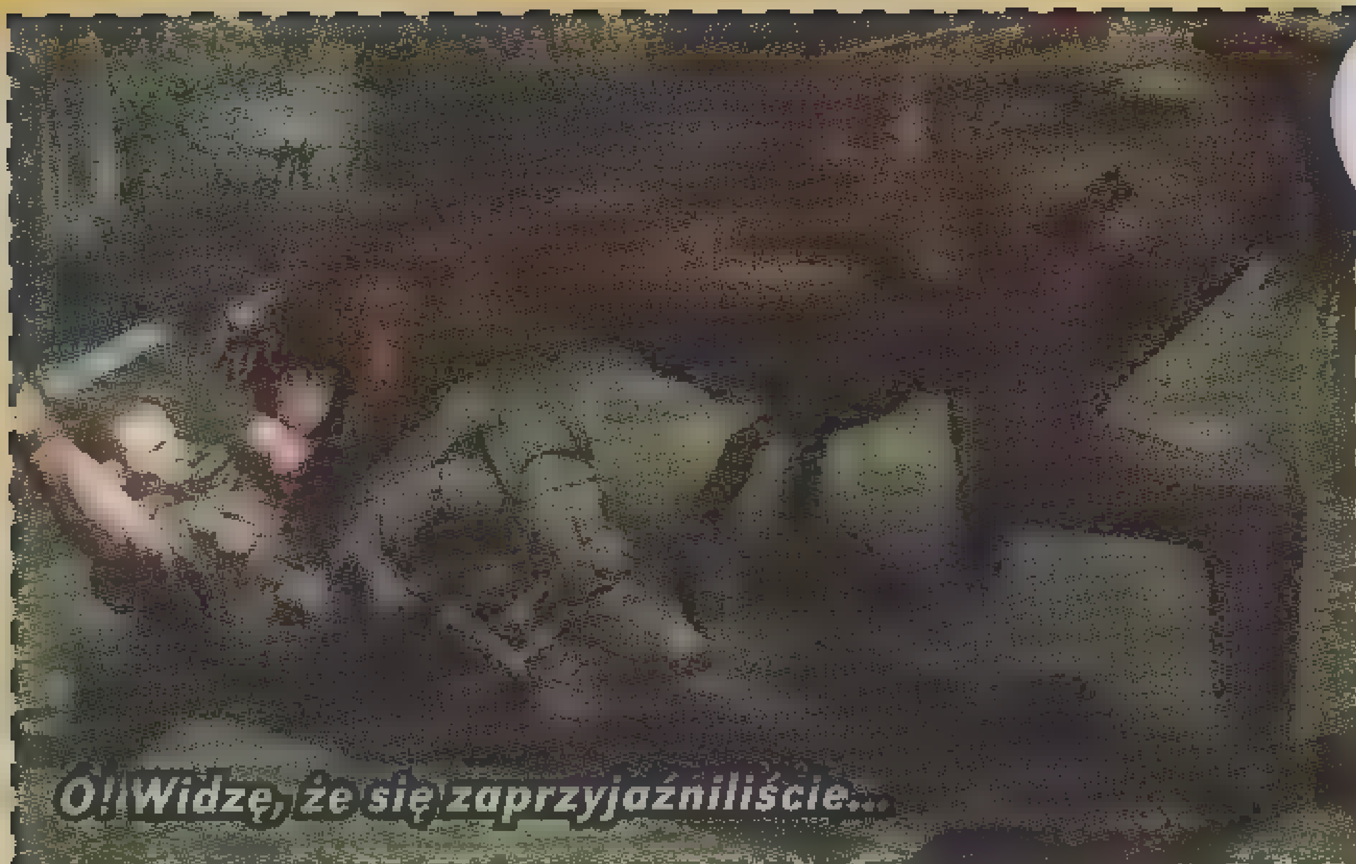

W kolejnych częściach Turoka zniknęła już wszechobecna mgła...

Turok to seria znana z innowacji, nowatorskich rozwiązań technicznych, oryginalnych pomysłów. Jej najnowsza część, wydana właśnie na konsole i czekająca na PeCetową premierę, nie ma ich aż tyle co oryginał, a mimo to... jest w 100% next-genowa.

Next-gen TUROK

Turok z 2008 roku to zupełnie inna produkcja (i zupełnie inny Turok) niż ta stworzona przez Iguana Entertainment w 1997 roku. **Zmienił się bohater, styl rozgrywki, jej klimat – seria została „apdejtowana" do wymogów i oczekiwań współczesnych graczy.** Czy wyszło jej to na dobre?

Zdaje się, że jak najbardziej – co prawda oceny, które nowy Turok zbiera w serwisach branżowych, nie są tak wysokie, jak te wszystkie dziewiątki przyznawane grom Turok: Dinosaur Hunter czy Turok: Seeds of Evil, ale i tak **tytuł ten cieszy się sporą popularnością i rządzi w statystykach usług sieciowych Xbox Live i PlayStation Network.** Recenzenci narzekają na nierówny poziom trudności i ustawione w zbyt odległych, niewłaściwych miejscach punkty zapisu, ale to błędy, które w prosty sposób mogą zostać poprawione do premiery edycji PC, a ich ocena i tak zależy przecież głównie od umiejętności gracza. Na pewno nie zmieni się natomiast to, co podkreślają wszyscy, którzy mieli do czynienia z konsolową wersją (z nami włącznie): rozgrywka jest emocjonująca, a walki z dinozaurami wciąż pozostają znakiem rozpoznawczym serii i w nowym Turoku są zre-


O! Widzę, że się zaprzyjaźniliście...

alizowane na bardzo wysokim poziomie.

Polowania na prehistoryczne gady to zresztą jedyne, co łączy obecnego Turoka z poprzednikami. Nowym bohaterem jest Joseph Turok, żołnierz służący w ziemskich siłach zbrojnych w niedalekiej przyszłości. Poznajemy go na pokładzie statku kosmicznego zmierzającego w kierunku planety, na której ukrywa się Kane, doskonale wyszkolony komandos, a jednocześnie dezerter, aktualnie przeprowadzający – wraz ze swoim oddziałem – akcje bojowe na własną rękę. Turok bierze udział w misji na specjalnych zasadach – wcześniej służył w dowodzonej przez Kane'a kompanii Wolf Pack, zostawił jednak dowódcę, nie mogąc pogodzić się z brutalnymi metodami, jakie ów stosował. Mimo to pozostali żołnierze nie ufają mu i otwarcie wyrażają swoją niechęć do bohatera, podejrzewając go o to, że jest podwójnym szpiegiem. Dopiero w trakcie misji okaże się, że na Turoku można polegać...

A wsparcie kolegów z drużyny to w świecie gry ważna rzecz. Wkrótce po krótkiej sekwencji początkowej statek kosmiczny przewożący kompanię Whiskey zostaje postrzelony i awaryjnie ląduje (to ładniejsza nazwa na „rozbija się") na powierzchni planety. Planety, na której na żołnierzy czekają nie tylko skuteczni komandosi Kane'a, ale również... dinozaury. Pierwsze spotkanie z nimi robi ogromne wraże-

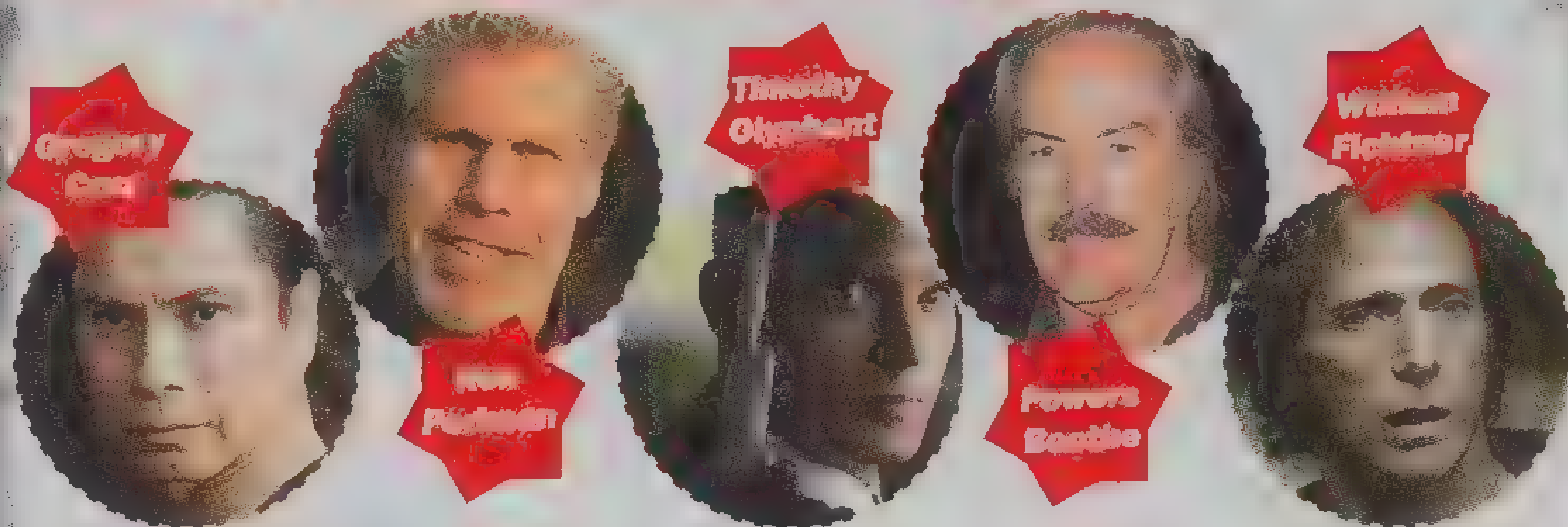
Kto to zrobił?



Twórcy najnowszej gry o polowaniu na dinozaury to praktycznie debiutanci – firma Propaganda Games powstała w 2005 roku i Turok to ich pierwszy tytuł. Ludzie, którzy pracują dla tego studia, mają jednak spore doświadczenie – jego założyciele to weterani z kanadyjskiego oddziału Electronic Arts (m.in. Josh Holmes, Howard Donaldson, Jorge Freitas i Daryl Anselmo), którzy wcześniej produkowali uliczną koszykówkę NBA Street oraz bijatyki Def Jam Vendetta.

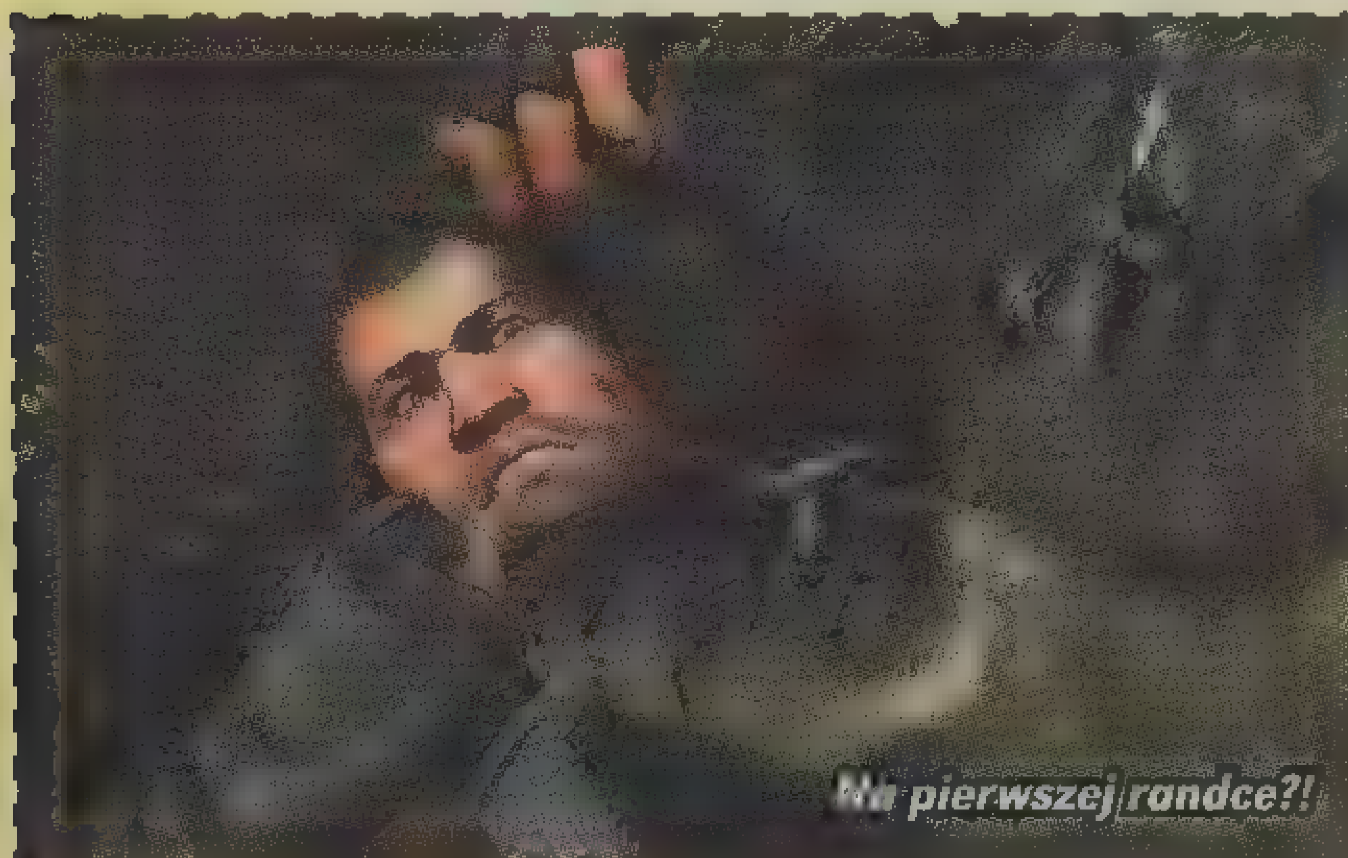

Ten, co się kulom kłania...

Gwiazdorski TUROK



Choć znane nazwiska w obsadzie „głosowej" współczesnych gier to już właściwie rzecz normalna, wciąż niewiele produkcji może pochwalić się taką obsadą jak nowy Turok. Rolę tytułową odgrywa Gregory Cruz, aktor pochodzenia indiańskiego (!!!), który ma na koncie ponad 40 ról, zwłaszcza w hitowych serialach TV. Slade, członek kompanii Whiskey, który najdłużej pozostaje nieufny w stosunku do Turoka, mówi głosem Rona Perlmana, aktora o dorobku składającym się z ponad 150 pozycji, który wkrótce wcieli się w głównego bohatera filmu „Hellboy 2". Perlman to branżowy ulubieniec – użyczał swojego głębokiego basu m.in. w Halo 3 czy True Crimes, będzie też narratorem w oczekiwanym erpegu Fallout 3. W Turoku natomiast, w rolach drugoplanowych, usłyszymy np. Timothy'ego Olyphanta (Hitman z niedawnej ekranizacji), Powersa Boothe'a i Williama Fichtnera.

nie – **Turok przedziera się przez gęstą, tropikalną roślinność, dość niespodziewanie wychodzi na otwartą przestrzeń i... widzi, jak potężny gad pożera ludzi Kane'a.**


Na pierwszej randce?!

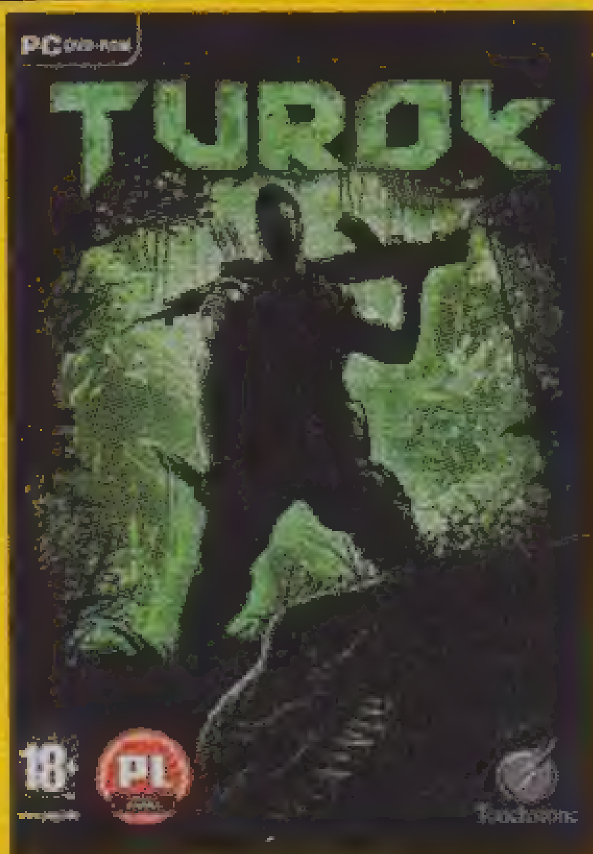
W ostatnim zdaniu poprzedniego akapitu ukryte są wszystkie zalety nowego Turoka: świetnie zaprojektowane lokacje, ogromne stwory, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć, oraz ciekawy mechanizm „ekosystemu", dzięki któremu przeciwnicy bohatera mogą również stać się swoimi wrogami. Choć właściwie żaden z tych elementów nie jest naprawdę oryginalny, wszystkie trzy

tworzą naprawdę smakowitą mieszankę.

Zacznijmy od lokacji. Spora część gry toczy się na otwartej przestrzeni, w dolinach i na wzgórzach planety, na której Kane ulokował swoją bazę. Choć są to w większości poziomy „tunelowe", zaprojektowano je na tyle sprytnie, że praktycznie nie ma tu miejsc, w których można by odnieść wrażenie, że przemieszczasz się w lokacjach sztucznie ograniczonych. Jeśli już gdzieś nie da się iść, to dlatego, że drogę zarastają wiekowe drzewa lub jest ona zawalona potężnymi głazami. W jednej z recenzji edycji konsolowej napisano nawet, że **sposób, w jaki wykorzystano tu Unreal Engine 3, to najlepsza implementacja tego silniczka w grze stworzonej przez studio inne niż Epic Games.** Miejmy nadzieję, że to samo będziemy mogli powiedzieć o grafice wersji PC...

Fantastyczna oprawa sprawia też, że **dinozaury w nowym Turoku wyglądają więcej niż imponująco.** Są także bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami, którzy potrafią zupełnie nieoczekiwanie wyskoczyć „z krzaków", by potężnymi szczękami kłapnąć bohatera. Zwykle w momentach takich pojawia się minigierka, polegająca na wciskaniu odpowiednich klawiszy. Przy odrobinie szczęścia Turok uniknie wtedy zagrożenia, a czasem zdąży nawet ciachnąć gadzinę nożem. Walka na odległość jest równie ekscytująca, głównie dlatego, że dinozaury przemieszczają się bardzo szybko i są odporne na obrażenia. Nie sposób więc powstrzymać się od zaciskania zębów, gdy posyłasz w gada całą

Chcę to mieć!



O ile pierwsze części Turoka są już dziś praktycznie niedostępne, tak z kupieniem najnowszej nie powinno być problemu – pod warunkiem, że masz konsolę Xbox 360 lub PlayStation 3. Jeśli chcesz zdobyć wersję PC, musisz poczekać do 30 kwietnia – na ten dzień wyznaczono bowiem premierę komputerowej edycji gry. To daje ci trochę czasu, by zebrać te 99 złotych...

wwwarto zajrzeć



Oficjalna strona gry Turok to miejsce, które jej fani powinni koniecznie odwiedzić. Jeśli tylko przejdą przez ekran weryfikujący ich wiek, dostaną się na serwis, w którym znajdą wiele ciekawych materiałów, w tym m.in. opis wszystkich postaci, broni i przeciwników, a także sporo fajnych tapet i wartych zobaczenia multimediów.



Paskudne gadziny...

Od swojej pierwszej części seria Turok zaskakiwała graczy niezwykłymi przeciwnikami. Oto potwory, z którymi przyjdzie ci się zmierzyć w tej najnowszej...



TYRANOZAUR

Król dinozaurów (jak widać wyżej – zdetronizowany). W grze występuje kilka razy, ale tylko dwukrotnie będziesz musiał z nim walczyć. Najpierw – z samicą, którą twórcy nazwali „Mama Scarface" (czyli „mamuśka z blizną na twarzy"), ponownie – gdy w finałowym pojedynku stajesz oko w oko z bardzo złym samcem.

WELOCIRAPTOR

Gwiazda popkultury dzięki filmowi „Park jurajski". Szybki, wytrzymały, zabójczy – na szczęście nie na tyle, by taki kizior jak Turok nie był w stanie go pokonać. W grze występuje w kilku odmianach, także jako albinos oraz mutant plujący kwasem.





MINIRAPTOR

Mniejsza wersja welociraptora. Jeden z pierwszych dinozaurów, z którymi Turok musi walczyć. Bardzo szybki, świetnie kryje się w wysokiej trawie, ale wystarczy seria z karabinu, by padł nieżywy.

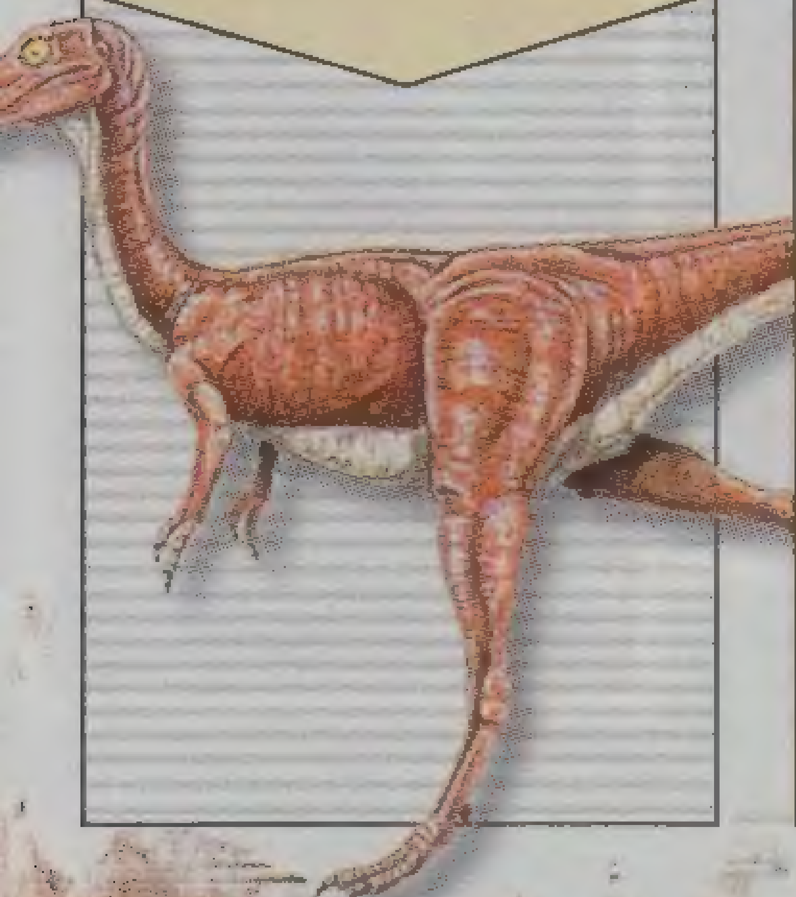
serię, a ten jak gdyby nigdy nic biegnie nadal w twoją stronę.

Na szczęście **nie każdego welociraptora musisz zabijać samodzielnie.** W wielu momentach w tej samej lokacji znajdują się zarówno dinozaury, jak i ludzie Kane'a czy jeszcze inne bestie (ćśśśś... Click Klasyka to książeczki pozbawione spoilerów!). Dlatego czasami nie warto atakować, gdy tylko wrogowie pojawią się na horyzoncie – lepiej poczekać, ukryć się w jakimś zakamarku, a gdy przeciwnicy zdziesiątkują się nawzajem, dopiero wtedy ruszyć do akcji. Wzajemną jatkę niemilców można też samemu sprowokować, strzelając do żołnierza jednostki Wolf Pack flarą, która przyciąga uwagę gadów.

Te same mechanizmy działają również w multiplayerze – i to właśnie w nim Turok pokazuje swoje najbardziej oryginalne oblicze. **Do stan-**

KOMPSOGNAT

Podobny do miniaturowych raptorów, choć jeszcze drobniejszy i mniej niebezpieczny. Pod koniec gry kompsognaty zaczną uciekać na twój widok – wreszcie zrozumieją, że w starciu z twoim nożem nie mają żadnych szans.



GIGANTOZAUR

Wielka bestia podobna nieco do tyranozaura (jedna z postaci występujących w grze zresztą je myli). Niezwykle trudna do zabicia, na szczęście pojawia się dość rzadko (wyjątkiem jest poziom Death Valley, gdzie starcie z gigantozaurami to naprawdę duże wyzwanie).

MEGANEURA

Potężna prehistoryczna ważka, która nie tylko szybko i chaotycznie fruwa, ale jeszcze potrafi spluwać kroplami kwasu, które w kilka chwil mogą pozbawić Turoka życia. Dobrze, że – podobnie jak z gigantozaurami – będziesz miał z nimi do czynienia zaledwie w kilku lokacjach.

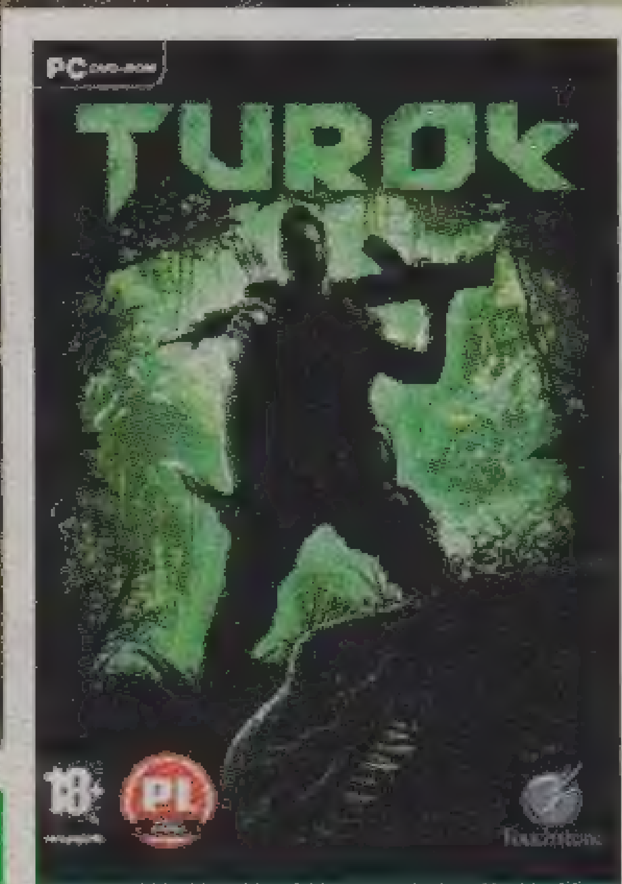


dardowych trybów Deathmatch i Capture the Flag gra studia Propaganda Games dodaje wielkie gady, który sterowane są przez komputer i stanowią jednakowe zagrożenie dla obu drużyn. Ta niewielka-wielka modyfikacja całkowicie zmienia charakter zabawy i sprawia, że staje się ona podwójnie ekscytująca. Szkoda tylko, że twórcy zbyt wielką skuteczność przypisali do łowieckiego noża, który jest tak zabójczy podczas gry w sieci, że to z nim w ręce biegają wszyscy zawodowcy.

To za sprawą takich drobiazgów średnia ocen nowego Turoka jest nieco niższa niż noty wystawiane klasycznej pierwszej części, nie zmienia to jednak faktu, że **dzieło Propaganda Games to naprawdę udany powrót cyklu z wielką historią.** Miejmy nadzieję, że to wcale nie koniec i w niedługiej przyszłości dostaniemy kolejne części tej serii. A dinozaury ciągle będą next-gen...

KONKRETNE PYTANIA!





Aby wziąć udział w losowaniu nagród, dokończ zdanie:

Turok poluje na....

A. myszki

B. papużki

C. dinozaury

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.TU.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7265**! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **5 maja 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!